JULIEN GUPTA JOHANNES BERGER

TOP TEN QUIZ

5 MINUTEN ONLINE TUTORIAL

LERNE TOP TEN QUIZ SCHRITT FÜR SCHRITT AUF DEINEM SMARTPHONE, TABLET ODER COMPUTER. EINFACH CODE SCANNEN ODER LINK EINGEBEN.

WWW.EASY-RULES.COM/DE/TOPTEN

CREATED BY
easy:rules

TOP TEN QUIZ

4–14 | 10+ | 30 min

Ein Spiel von Julien Gupta und Johannes Berger • mit Illustrationen von Patricia Limberger und Annette Kara | anoka.de

SPIELIDEE

Quizzt euch durch zwei Kartenboxen voller Top Ten-Listen in sieben verschiedenen Kategorien. Auf jeder Karte findet ihr eine Liste mit zehn richtigen Antworten. Die Karten dürft ihr vor dem Spiel nicht angucken oder mischen! Ihr versucht mit eurem Team möglichst viele Punkte zu machen. Dies schafft ihr, indem ihr bis zu zehn richtige Antworten pro Top Ten-Liste gebt. Teilt euch in zwei Teams auf und bestimmt pro Runde einen Team-Captain.

Das Besondere: Der Team-Captain darf keine eigenen Antworten geben. Seine Aufgabe ist es einzuschätzen, wie viele richtige Antworten sein Team geben kann.
Das Team, das nach sieben Runden die meisten Punkte hat, gewinnt!

***Anmerkung:** Durch den Text führen euch »Spieler«, durch die Beispiele »Spielerinnen«. Allen Mitspielenden: good luck, have fun!*

SPIELMATERIAL UND -AUFBAU

2 KARTENBOXEN MIT DECKEL
(Set 1-7 + Set 8-14)

98 TOP TEN-LISTEN IN 7 KATEGORIEN
(Gesellschaft, Sport, Natur, Weltweit, Menschen, Wirtschaft und Fun)

14 TRENNKARTEN
zum Verdecken der obersten Aufgabe

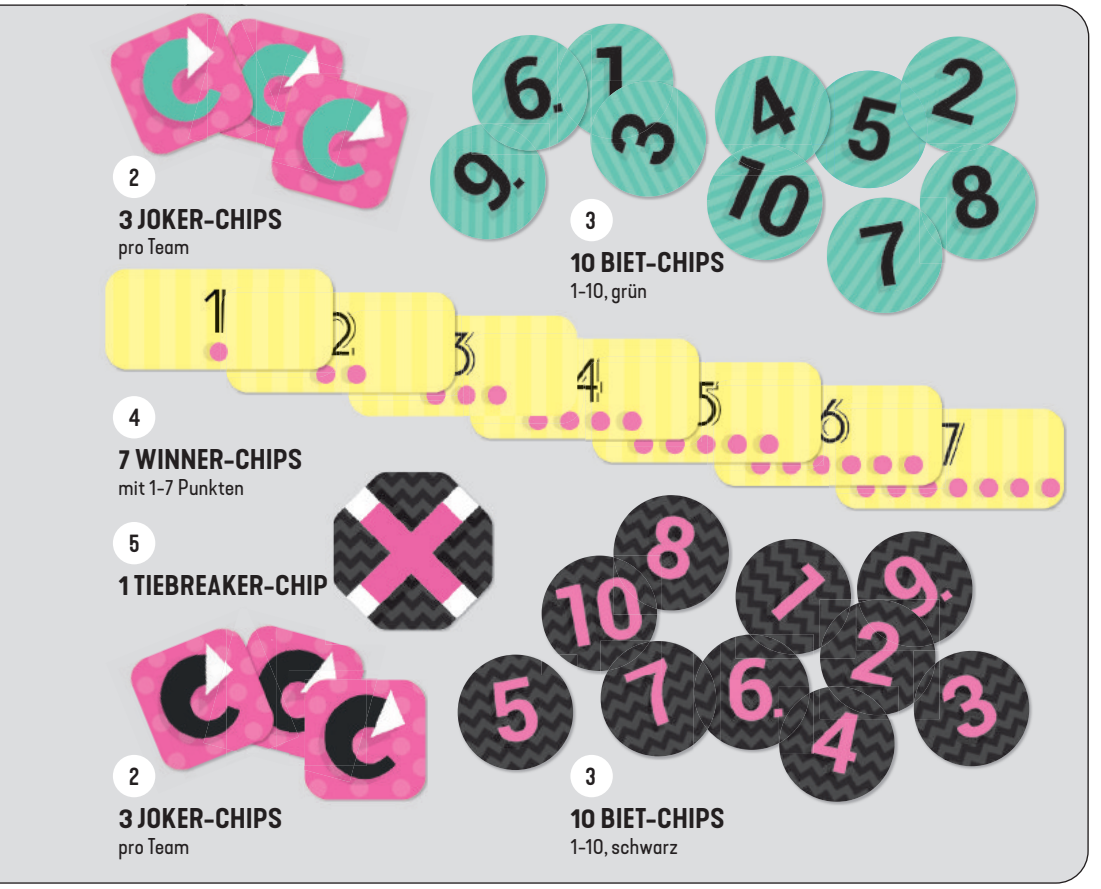
10 BLANKOKARTEN

SPIELVORBEREITUNG

1. Die Top Ten-Listen sind in zwei Decks so vorsortiert, dass ihr direkt losspielen könnt. Es gibt pro Deck sieben Sets mit Top Ten-Listen aus gemischten Kategorien. Löst die Folie um die Karten ab und steckt diese **ohne zu mischen in die jeweilige Kartenbox.** Die erste Karte pro Deck (mit der Flagge), könnt ihr zurück in die Schachtel legen.
   Pro Partie sind **sieben Top Ten-Listen (= ein Set)** im Spiel. Fangt im ersten Spiel einfach mit Set 01 an (lasst alle Karten in der Box). Die andere Kartenbox kommt zurück in die Schachtel.

   Bildet zwei Teams (Team Grün vs. Team Schwarz) mit mindestens zwei Mitgliedern.
2. Jedes Team bekommt die **drei Joker-Chips**
3. und die **zehn Biet-Chips** in der jeweiligen Teamfarbe.

4. Die **sieben Winner-Chips** werden nach den Werten aufsteigend gestapelt (die „7" unten und die „1" oben).
5. Schnippt den **Tiebreaker-Chip** wie eine Münze, so dass er mit einer zufälligen Seite nach oben auf den Tisch fällt und so neben die Winner-Chips gelegt wird. Legt außerdem ein Smartphone (o.ä.) als Timer bereit.



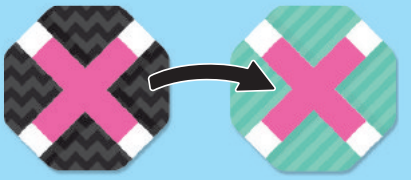
SPIELABLAUF – BIETEN

RUNDENBEGINN:
Ihr spielt sieben Runden. Zu Beginn der Runde legt ihr den obersten Winner-Chip in die Tischmitte. Das Team, das diese Runde gewinnt, erhält ihn als Belohnung.
Nun wählt jedes Team einen Team-Captain. Dieser wechselt in den folgenden Runden innerhalb eines Teams von Spieler zu Spieler.

BIETEN:
Ein beliebiger Team-Captain nimmt nun die oberste Trennkarte heraus und steckt sie hinter die vorderste Karte. Beide Captains sehen sich gemeinsam die vorderste Aufgabe an (nur die Aufgabe, nicht die Antworten) und lesen die **Kategorie** laut vor. Ohne die Aufgabe vorzulesen, **schätzen die Team-Captains nun ihr Team ein.** Wie viele richtige Antworten aus der Top Ten-Liste könnten die Mitspielenden des eigenen Teams wohl wissen?

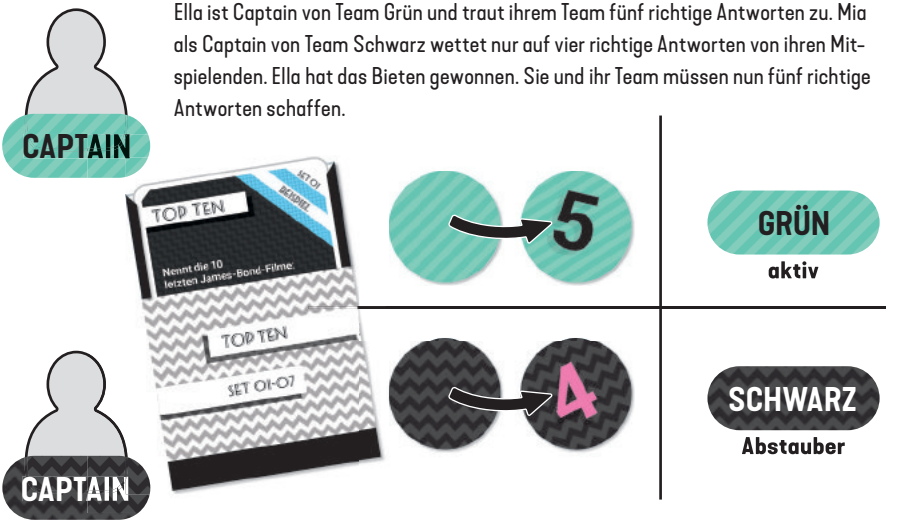
Beide Captains nehmen ihre Biet-Chips in die Hand, **wählen einen Chip aus** und legen ihn verdeckt vor sich ab. **Die Zahl auf dem Chip steht für die Zahl richtiger Antworten, die der Captain seinem Team zutraut.** Haben beide Captains gewählt, werden die Chips gleichzeitig aufgedeckt. Das Team, dessen Captain **die höhere Zahl** gewählt hat, ist in dieser Runde das aktive Team. Dieses muss nun versuchen, so viele richtige Antworten zu geben, **wie die Zahl auf dem Biet-Chip zeigt.** Der Biet-Chip des **aktiven Teams** bleibt vor dem Captain liegen. Das andere Team ist in dieser Runde das **Abstauber-Team.**

Haben beide Captains die gleiche Zahl gewählt, wird das Team aktiv, dessen Farbe der **Tiebreaker-Chip** zeigt. Dieser wird anschließend auf die andere Seite gedreht (nur bei Gleichstand, nicht automatisch nach Rundenende).



BEISPIEL

Ella ist Captain von Team Grün und traut ihrem Team fünf richtige Antworten zu. Mia als Captain von Team Schwarz wettet nur auf vier richtige Antworten von ihren Mitspielenden. Ella hat das Bieten gewonnen. Sie und ihr Team müssen nun fünf richtige Antworten schaffen.



RATEN

Der **Captain des Abstauber-Teams** nimmt nun die oberste Top Ten-Liste aus der Kartenbox, so dass er (und nur er) nun auch die Antworten sehen kann. Er liest die Aufgabe laut vor und startet anschließend einen Timer (z.B. Smartphone), der auf **2 Minuten** eingestellt und möglichst für alle sichtbar ist.

Anmerkung: Ihr könnt den Timer vor dem Spiel beliebig an das Tempo eurer Spielrunde anpassen (z.B. auf 90 oder 150 Sekunden).

DAS AKTIVE TEAM:

1. Alle in diesem Team (außer dem Captain) müssen **möglichst viele Vorschläge für richtige Antworten nennen.** Dies tun sie, indem sie sich beraten und ihrem Captain Vorschläge zurufen.
   Dabei können sie ihm auch sagen, wie sicher oder unsicher sie sich sind.

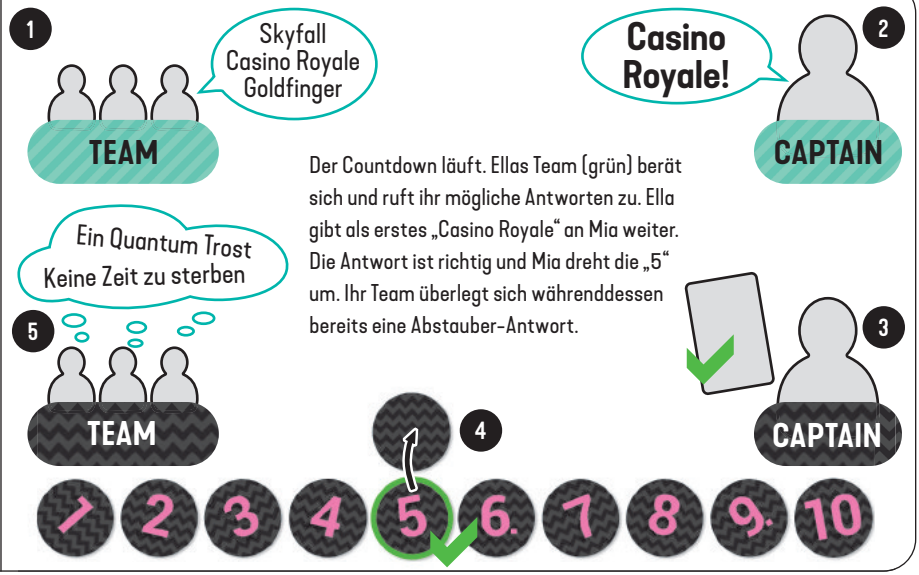
2. Die Aufgabe des aktiven Captains ist es, die **aus seiner Sicht richtigen Antworten** an den Captain des Abstauber-Teams weiterzugeben. Eine Antwort zählt also erst, wenn der aktive Captain sie sagt. Dabei darf er nur Antworten weitergeben, die er zuvor von seinem Team zugerufen bekommen hat – **also keine eigenen Antworten.**
   Die gegebenen Antworten müssen in der Top Ten-Liste vorkommen, die Reihenfolge spielt keine Rolle. Der Captain darf seinem Team Anweisungen geben, aber keine Tipps.

DAS ABSTAUBER-TEAM:

3. Der Captain des Abstauber-Teams kontrolliert, ob die gegebenen Antworten richtig sind. Dafür legt er seine zehn Biet-Chips
4. aufgereiht vor sich. Wurde eine richtige Antwort gegeben, dreht er den Biet-Chip um, welcher der Position der Antwort auf der Top Ten-Liste entspricht. So kann nachvollzogen werden, welche und wie viele Antworten bereits gegeben wurden.

5. Die anderen **Teammitglieder des Abstauber-Teams** haben den Timer im Blick und überlegen sich ebenfalls richtige Antworten (wobei sie sich leise beraten dürfen).

BEISPIEL



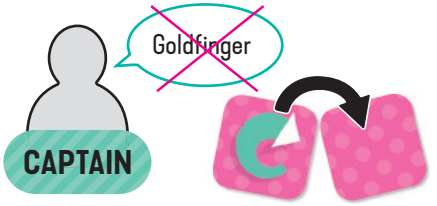
JOKER

Hat der Captain des aktiven Teams eine **falsche Antwort** (weiter-)gegeben, kann er sich dafür entscheiden, einen Joker einzusetzen. In dem Fall dürfen er und sein Team **weiterraten.**

Der eingesetzte Joker wird umgedreht und kann vorerst nicht mehr eingesetzt werden. Sollte in derselben Runde eine weitere falsche Antwort gegeben werden, können auch mehrere Joker eingesetzt werden.

Wichtig: Setzt ein Captain (oder beide) beim Bieten auf **sechs oder mehr richtige Antworten**, darf er, wenn möglich, sofort einen eingesetzten Joker umdrehen, um ihn so wieder zu aktivieren. Dabei ist es egal, ob das Bieten gewonnen wurde oder nicht.

BEISPIEL



„Goldfinger" ist nicht unter den letzten zehn Filmen. Ella setzt einen Joker ein, damit sie und ihr Team weiterraten dürfen.

ABSTAUBEN

In zwei Fällen kommt das Abstauber-Team an die Reihe.
1) Wenn das aktive Team über seinen Captain eine falsche Antwort gibt und **keinen Joker** setzen kann oder möchte.
2) Oder wenn die **Zeit abläuft,** bevor das aktive Team die geforderte Anzahl Antworten gegeben hat. Das aktive Team kann natürlich auch vor Ablauf der Zeit passen, wenn den Spielern keine Antworten mehr einfallen.

Mit nur einer **richtigen Antwort** kann das Abstauber-Team nun die Runde gewinnen. Die Teammitglieder (außer dem Captain, der ja die Antworten kennt) haben nun **zehn Sekunden**, um sich zu beraten. Das aktive Team kann dafür von zehn runterzählen. Während der zehn Sekunden muss ein Spieler des Abstauber-Teams eine Antwort geben, die der eigene Captain kontrolliert. Beim Abstauben können **keine Joker-Chips** eingesetzt werden.

BEISPIEL

ENDE DER RUNDE

Das aktive Team gewinnt die Runde, sobald es innerhalb der vorgegebenen Zeit so viele richtige Antworten gegeben hat, wie der Captain gewettet hat.

Das Abstauber-Team gewinnt die Runde, wenn es beim Abstauben eine korrekte Antwort geben konnte, die bisher noch nicht vom aktiven Captain genannt wurde.

Das Gewinner-Team erhält den Winner-Chip aus der Mitte. Sollte die Abstauber-Antwort falsch sein, bleibt der Winner-Chip in der Mitte liegen.

Die gerade gespielte Top Ten-Liste wird nach hinten in die Kartenbox gesteckt. Die Captains wechseln innerhalb der Teams und nehmen sich die jeweiligen Biet-Chips. Der oberste Winner-Chip wird in die Tischmitte gelegt. Liegen dort bereits ein oder mehrere, geht es in der neuen Runde um alle dort liegenden Winner-Chips.

Übersicht – Rundenablauf:

1. Winner-Chip in die Mitte
2. Captains festlegen
3. Aufgabe ansehen
4. Kategorie vorlesen
5. Bieten
6. Aufgabe vorlesen
7. Timer starten
8. Raten

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der siebten Runde. Sollte kein Team die letzte Runde auf „normalem" Weg für sich entscheiden, **gibt es einen letzten Showdown.** Angefangen beim aktiven Team, darf abwechselnd ein Teammitglied (außer dem Captain) eine mögliche Antwort nennen. Wer zuerst eine richtige Antwort geben kann, gewinnt die Runde. Nach maximal drei Fehlversuchen pro Team endet die letzte Runde unentschieden und es wird kein Winner-Chip mehr verteilt.
Nun zählen beide Teams die Punkte auf ihren Winner-Chips. **Wer mehr Punkte hat, gewinnt.** Bei Gleichstand gewinnt das Team, das mehr Winner-Chips hat. Herrscht dort auch Gleichstand, geht das Spiel unentschieden aus.

ANMERKUNGEN

Sets selbst zusammenstellen:
Die Top Ten-Listen sind in den Kartenboxen sortiert, um euch den Einstieg zu erleichtern. Habt ihr bereits mehrmals gespielt, könnt ihr eure Kartensets auch selbst zusammenstellen. Dafür mischt ihr verdeckt sieben Karten ab und steckt sie mit einer Trennkarte zuoberst in eine der Kartenboxen. Wir empfehlen, entweder eine Karte aus jeder Kategorie zu nehmen oder sieben Karten aus einer Kategorie (z.B. nur Sport).

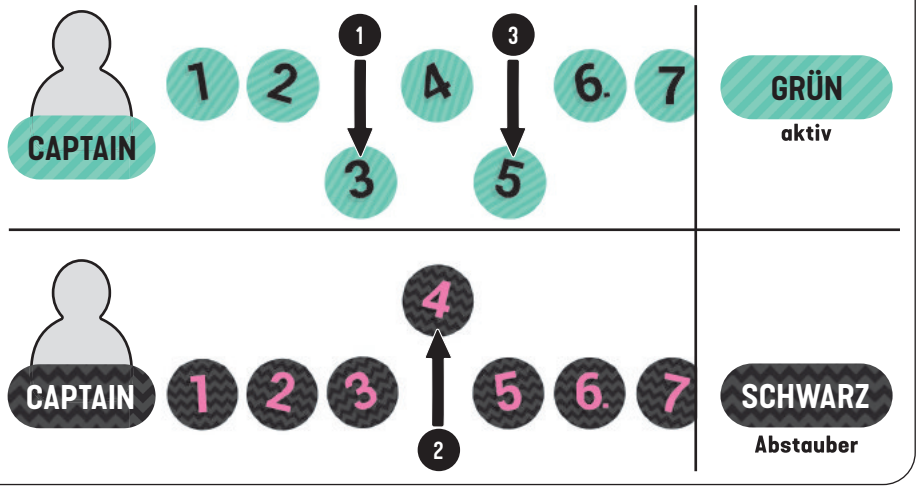
Top Ten-Listen:
Die Top Ten-Listen können sich natürlich im Laufe der Zeit ändern. Die Antworten in diesem Spiel wurden bis 2021 nach bestem Wissen und Gewissen recherchiert. Sollten sich, wenn ihr TOP TEN QUIZ spielt, die Antworten für einzelne Top Ten-Listen grundlegend geändert haben, nutzt im Zweifelsfall die Suchmaschine eures Vertrauens. Ansonsten gilt: **Was auf den Karten steht, zählt!**

BIET-VARIANTE

Mit folgender Variante wird das Bieten taktischer: Statt einmal verdeckt auf die Zahl richtiger Antworten zu wetten, versuchen sich die beiden Captains **durch Reizen zu überbieten**. Die Biet-Chips beider Teams liegen während des gesamten Spiels offen **aufgereiht in der Tischmitte (von 1-10)**. Nach dem Vorlesen der Kategorie, beginnt der Captain das Bieten, dessen Team-Farbe der Tiebreaker-Chip zeigt. Am Anfang der kommenden Runden, wird der Tiebreaker-Chip jedes Mal umgedreht, sodass ihr abwechselnd anfangt. Um das Bieten zu beginnen, schiebt der Captain, der am Zug ist, einen seiner Biet-Chips nach vorne und zeigt damit an, wie viele Antworten er seinem Team mindestens zutraut. Der andere Captain kann nun höher reizen, indem er seinen Biet-Chip nach vorne schiebt, der **genau eins höher** ist.
So wird in 1er-Schritten immer höher gereizt, bis ein Captain passt oder auf zehn richtige Antworten wettet. Hat ein Captain gepasst, wird das andere Team zum aktiven Team und muss so viele richtige Antworten geben, **wie der letzte Biet-Chip zeigt.** Auch hier gilt: Wer „6“ oder höher bietet, darf einen Joker reaktivieren.

BEISPIEL

Ella als Captain von Team Grün beginnt das Bieten, indem sie die „3“ vorschiebt. Mia überbietet sie nach kurzer Überlegung mit der „4“. Ella schiebt wiederum die „5“ vor. Da sich Mia unsicher ist, ob ihr Team sechs richtige Antworten zusammen bekommt, passt sie. Ella und ihr Team müssen nun in 120 Sekunden fünf richtige Antworten geben.



CHILI ISLAND

www.chili-island.games

TOP TEN QUIZ wurde in Deutschland entwickelt und in der EU hergestellt aus mind. 70% recycelten Rohstoffen. Die Folie um Spielschachtel und Karten ist biologisch abbaubar, alle Materialien sind komplett plastikfrei.

Was euch am meisten Spaß macht, wisst ihr selbst am besten. In jedem Spiel von **CHILI ISLAND** findet ihr deswegen Blankokarten, um kreativ zu werden!

© COPYRIGHT 2021 MOGLI DISTRIBUTION, D-53225 BONN, GERMANY. ALL RIGHTS RESERVED.